

Actions	アクション	ページ	type of action	Attack	Audibly	Concentrate	Manipulate	Move	Secret	Scout	Visual	
Basic Actions	aid	援護	416	Re								<p>トリガー：味方[ally]が技能判定や攻撃ロールを必要とするアクションを使用しようとしたとき</p> <p>前提条件：味方[ally]が君の援護[aid]を受けることに同意しており、君側で助ける準備（後述）ができていない。君はGMにどのように助けるかを正確に説明しなければならず、GMは君が味方[ally]を援護[aid]できるかを判断する。</p> <p>君が援護[aid]リアクションを使用する時は、GMが決めた種類の技能判定、攻撃ロールを試みる。この場合の難易度は一般的に15であるが、特に難しいか簡単な場合の難易度は、GMが調整してよい。GMは、状況に応じて適切な特性[traits]を君の準備アクション[preparatory action]や援護[aid]リアクションに加えることができる。また、技能判定や攻撃ロールではない別の判定に援護[aid]をできることにしてもよい。</p> <p>大成功：君は味方[ally]のトリガーとなった判定に+2状況ボーナス[circumstance bonus]を与える。もし君が援護を試みた技能[master]達人)だったら+3、legendary(伝説)だったら+4になる。</p> <p>成功：君は味方[ally]のトリガーとなった判定に+1状況ボーナス[circumstance bonus]を与える</p> <p>大失敗：君は味方[ally]のトリガーとなった判定に-1状況ペナルティ[circumstance penalty]を受ける</p> <p>以下の説明は君が味方[ally]を援護[aid]することに関連する説明である。</p> <p>長時間作業[Long Tasks]：1ラウンドより長い作業の場合、援助する準備に複数のアクションを使用する必要がある。これはGMが決定する。</p> <p>近接[Proximity]：援護[aid]するためにも必ずしも味方[ally]の隣にいる必要はないが、リアクションを使用したり援助の準備をするのに説明がつかぬ場所にいる必要はある。</p> <p>繰り返し[Repetition]：同じクリーチャーに対して複数回援護すると、効果が低減する。特に、クリーチャーに対する攻撃ロールや技能判定を繰り返す行う場合、GMは君の敵に手の内が知られることで、その難易度を上昇させるだろう。これは壁を登っている誰かを援護したり、鍵を開錠するなどのような、複数回行うことで成功率が下がる要因がない場合には当てはまらない。</p>
column	aid details	援護の内容	417									<p>君は伏せ状態[prone]のまま、速い進んで5ft移動する。</p> <p>トリガー：君のターンが始まったとき</p> <p>君は行動する適切な瞬間を待つ。君のターンの残りはまだ発生しない。君はインシニアチブ順から除外される。君はトリガーとなったクリーチャーのターンが終わった後に、フリーアクションでインシニアチブ順に戻るができる。これにより、君のインシニアチブ順は完全に新しい順番に変化する。君はインシニアチブ順に戻るまでの間、リアクションを行うことができない。もし君が行動遅延[delay]を行ったままインシニアチブ順に戻らずラウンド全体が終了した場合、行動遅延[delay]したアクションは失われる。君のインシニアチブ順は変化せず、君の次のターンはともとのインシニアチブ順で発生する。</p> <p>君が行動遅延[delay]した場合は、通常君のターン開始時点や終了時点で発生する持続ダメージ[persistent damage]やその他の不利効果[negative effects]は行動遅延[delay]アクションを使用しない期間に適用される。君のターン中に終了する有利な効果も終了する。GMは君が行動遅延[delay]を行った場合、その他の効果も終了することにしてもよい。基本的に、君は自分のターンに発生する不利な結果や有利な効果を延長する目的で行動遅延[delay]を使用することはできない。</p>
Basic Actions	crawl	這い進む	416	Single								<p>君は伏せ状態[prone]になる。</p> <p>前提条件：伏せ状態[prone]になっており、移動速度が10ft以上である</p>
Basic Actions	delay	行動遅延	416	Free								<p>君は伏せ状態[prone]になる。</p> <p>前提条件：君は自由になり、選択した対象から隠されているつかまれた状態[grabbed]、動けない状態[immobilized]、拘束状態[restrained]が取り除かれる。その後、最大5ftまで移動[Stride]することができる。</p> <p>成功：君は自由になり、選択した対象から隠されているつかまれた状態[grabbed]、動けない状態[immobilized]、拘束状態[restrained]が取り除かれる。</p> <p>大失敗：君は自由になれない。君の次のターンまで、再び脱出[Escape]を試みることができない。</p>
Basic Actions	drop prone	伏せる	416	Single								<p>君は伏せ状態[prone]になる。</p> <p>前提条件：君は伏せ状態[prone]から脱出しようとする。君にそれらの状態を化しているクリーチャー、物体、呪文効果、障害[hazard]、その他の阻害要因を1つ選択する。その効果の難易度[DC]に対し、素手攻撃修正値[unarmed attack modifier]を用いた判定を試みる。君をつかんでいるクリーチャーの難易度[DC]に対する（運動）[Athletics]、君を拘束するクリーチャーの難易度[DC]に対する（盗賊）[Thievery]、呪文効果に対する呪文難易度[spell DC]、物体、障害[hazard]、その他の阻害要因に記載された脱出難易度[Escape DC]などが一般的である。君は攻撃修正値[attack modifier]の代わりに（軽業）[Acrobatics]か（運動）[Athletics]判定を用いた判定を試みることもできる（この場合、アクションは依然として攻撃[attack]特性を保持している）。</p> <p>大成功：君は自由になり、選択した対象から隠されているつかまれた状態[grabbed]、動けない状態[immobilized]、拘束状態[restrained]が取り除かれる。その後、最大5ftまで移動[Stride]することができる。</p> <p>成功：君は自由になり、選択した対象から隠されているつかまれた状態[grabbed]、動けない状態[immobilized]、拘束状態[restrained]が取り除かれる。</p> <p>大失敗：君は自由になれない。君の次のターンまで、再び脱出[Escape]を試みることができない。</p>
Basic Actions	escape	脱出	416	Single								<p>君は自分の手（または両手）を使用して物体や地形を操作することができる。君は放置されている物体や収納されている物体をつかんだり、武器を抜いたり、手にしているアイテムを別の物と変えたり（268ページ参照）、扉を開けたり、それらと似たような効果を生み出すことができる。稀に扱う[interact]アクションが成功したかどうかを決めるために技能判定[skill check]を試みなければならないこともある。</p> <p>君は短距離の水平、または垂直な跳躍を行う。判定[Athletics]技能を用いた高跳び[High Jump]や幅跳び[Long Jump]を行う必要がある（235ページ参照）。</p> <ul style="list-style-type: none"> 水平[Horizontal]：君の移動速度[Speed]が15ft以上ある場合、水平に最大10ftまで跳躍することができる。移動速度[Speed]が30ft以上ある場合、水平に最大15ftまで跳躍することができる。君は跳躍の終了地点に着地する（つまり君の移動速度[Speed]が30ft以上あれば、5ftから10ftまでの裂け目を飛び越すことができる）。君の移動速度[Speed]が15ft未満である場合、水平な跳躍を行うことはできない。 垂直[Vertical]：君は地面から垂直に3ft、水平に5ftまで到達することができる。
Basic Actions	interact	扱う	416	Single								<p>君は自分のターンでアクションを使用する準備をする。シングル・アクション[single action]またはフリーアクションを選択し、明確なトリガーを指定する。その時点で君のターンは終了する。君の次のターンが開始するまでの間に、君が指定したトリガーが発生したら、指定したアクションをリアクションとして使用することができる（ただし、そのアクションを使用する条件を満たしている場合に限り）。すでにトリガーが設定されているフリーアクションを待機[ready]することはできない。</p> <p>君が複数回攻撃ペナルティ[multiple attack penalty]を持っていて、待機したアクションが攻撃アクション[attack action]だった場合、君が待機した攻撃は待機[ready]を使用した時点の複数回攻撃ペナルティ[multiple attack penalty]を受ける。</p> <p>これは君が自分のターン以外で複数回攻撃ペナルティ[multiple attack penalty]を受ける数少ないケースのうちの1つである。</p>
Basic Actions	leap	跳躍	417	Single								<p>君は自分のターンでアクションを使用する準備をする。シングル・アクション[single action]またはフリーアクションを選択し、明確なトリガーを指定する。その時点で君のターンは終了する。君の次のターンが開始するまでの間に、君が指定したトリガーが発生したら、指定したアクションをリアクションとして使用することができる（ただし、そのアクションを使用する条件を満たしている場合に限り）。すでにトリガーが設定されているフリーアクションを待機[ready]することはできない。</p> <p>君が複数回攻撃ペナルティ[multiple attack penalty]を持っていて、待機したアクションが攻撃アクション[attack action]だった場合、君が待機した攻撃は待機[ready]を使用した時点の複数回攻撃ペナルティ[multiple attack penalty]を受ける。</p> <p>これは君が自分のターン以外で複数回攻撃ペナルティ[multiple attack penalty]を受ける数少ないケースのうちの1つである。</p>
Basic Actions	ready	待機	417	Two								<p>君は自分のターンでアクションを使用する準備をする。シングル・アクション[single action]またはフリーアクションを選択し、明確なトリガーを指定する。その時点で君のターンは終了する。君の次のターンが開始するまでの間に、君が指定したトリガーが発生したら、指定したアクションをリアクションとして使用することができる（ただし、そのアクションを使用する条件を満たしている場合に限り）。すでにトリガーが設定されているフリーアクションを待機[ready]することはできない。</p> <p>君が複数回攻撃ペナルティ[multiple attack penalty]を持っていて、待機したアクションが攻撃アクション[attack action]だった場合、君が待機した攻撃は待機[ready]を使用した時点の複数回攻撃ペナルティ[multiple attack penalty]を受ける。</p> <p>これは君が自分のターン以外で複数回攻撃ペナルティ[multiple attack penalty]を受ける数少ないケースのうちの1つである。</p>
Basic Actions	release	手放す	417	Free								<p>君は両手、もしくは両手で持っている物を手放す。これはアイテムを落としたり、別の手に武器を持ち続けながら片方の手を持っている武器を離したり、シャンテリアを用いたロープから手を離したり、それらに類似するアクションを行うことを指す。ほとんどの操作アクション[manipulate actions]と異なり、手放す[Release]アクションは（機会攻撃[Reactive Strike]などのような）リアクションのトリガーとならない。</p> <p>もし君が自分のターンで何かを手放したいなら、待機[ready]を使用する必要がある。</p>
Basic Actions	seek	探す	417	Single								<p>君は調査する範囲を選択し、クリーチャーや物体の痕跡を探す。隠し扉や障害[hazard]がないか、隠し扉や障害[hazard]がないか調査する。GMは君が1回の捜す[seek]アクションで調査することができる範囲（大抵は30ft以下の範囲内である）を決定する。GMは君から離れた場所を捜索する場合はペナルティを与えたり、非常に散らかっている範囲を捜す[seek]場合は追加のアクションが必要だと判断してもよい。</p> <p>すべての未探知状態[undetected]、または隠れた状態[hidden]のクリーチャーの（隠密）[Stealth]の値、またはその範囲内に存在する物体を発見するための値（何かが物体を隠した際の値、またはGMが決定した値）を難易度[DC]とし、GMは君の非公開（知覚）判定[secret Perception check]を1回行った結果と比較する。君が不明瞭な感覚[Imprecise Senses]を使用している場合や、透明化[Invisibility]などのような、対象が可視状態[observed]になるのを防ぐ効果を使用している場合、君が発見したクリーチャーは可視状態[observed]にならない、ということもあり得る。</p> <p>大成功：すべての未探知状態[undetected]、または隠れた状態[hidden]のクリーチャーは君にとって可視状態[observed]になる。君は指定した範囲内の物体の位置を把握する。</p> <p>成功：すべての未探知状態[undetected]のクリーチャーは君にとって隠れた状態[hidden]になる。また、すべての隠れた状態[hidden]のクリーチャーは君にとって可視状態[observed]になる。君はGMの判断により物体の位置を把握するか、またはその所在を知る手がかりを得る。</p> <p>君はクリーチャーの態度や普段と異なるかどうかを見極めようとする。クリーチャーを1体選択し、妙なそぶりや緊張している兆候、または誰かだまそうとしているかどうかを見定める。クリーチャーの（バネ）[Deception]の値やクリーチャーの精神状態[mental state]に影響を与える呪文のDC、GMが決定した適切なDCの値を難易度[DC]とし、GMは君の非公開（知覚）判定[secret Perception check]を1回行った結果と比較する。通常、君は状況が大きく変化するまで同じクリーチャーに対して真意看破[Sense the Motive]することはできない。</p> <p>大成功：君はそのクリーチャーの真意を正確に知り、またその精神に影響を及ぼしている魔法について確かな直観[solid eye]を得る。</p> <p>成功：君はそのクリーチャーの態度が普段通りかどうかは分かるが、そのクリーチャーの真意やその精神に影響を及ぼしている魔法については分からない。</p> <p>失敗：君を欺こうとするクリーチャー[deceptive creature]が信用を得ようとしていることは分かる。クリーチャーが君を欺こうとしていない場合、君は彼らが普段通り振舞っていると感じ込む。</p> <p>大失敗：君はそのクリーチャーの真意を見誤る。</p>
Basic Actions	stand	立ち上がる	418	Single								<p>君は伏せ状態[prone]から立ち上がる。</p> <p>前提条件：移動速度が10ft以上である</p>
Basic Actions	step	ステップ	418	Single								<p>君は移動困難地形[difficult terrain]（423ページ参照）に入り込むようなステップ[step]を行うことはできない。また、君が持っていない地形移動[land Speed]移動速度[Speed]移動速度[Speed]も行うことはできない。</p> <p>君の移動速度[Speed]分だけ移動する。（420ページ参照）</p>
Basic Actions	stride	歩行	418	Single								<p>君は（近接攻撃[melee attack]の場合）自分の場合い[reach]の中にある1体のクリーチャーに対して、持っている武器や素手攻撃[unarmed attack]で攻撃を行う。君が使用している武器や素手攻撃[unarmed attack]の攻撃修正値[attack modifier]を用いた攻撃ロールを行い、その結果を目標のクリーチャーのACと比較して効果を決定する。</p> <p>大成功：君は武器または素手攻撃[unarmed attack]に応じたダメージロールを行い、そのダメージを2倍する（ダメージを2倍するルールについては407ページ参照）。</p> <p>成功：君は武器または素手攻撃[unarmed attack]に応じたダメージロールを行い、そのダメージを与える。</p>
Basic Actions	strike	打撃	418	Single								<p>攻撃ロール[Attack Rolls]については402ページ、ダメージについては404ページに攻撃とダメージロールの計算について詳細が記載されている。打撃[strike]のダメージロール[damage roll]は武器か素手攻撃[unarmed attack]のダメージダイスに君がダメージに対して保持しているすべての修正値[modifiers]、ボーナス、ペナルティを加算した値を使用する。君が呪文攻撃や組みつき[Grapple]などのような打撃[strike]以外の攻撃を行う場合は異なるダメージ計算式を用いる（もしくは計算しない）。</p>
Basic Actions	take cover	遮蔽をとる	418	Single								<p>前提条件：君が遮蔽[cover]の利益を受けているか、遮蔽をとる[take cover]ことができる何かのそばにいるか、伏せ状態[prone]であること</p> <p>君は遮蔽に身を寄せたり、障害物の後ろに隠れることで、遮蔽[cover]（424ページ参照）の利益を高めることができる。君が標準的な遮蔽[standard cover]を得ている場合、上級遮蔽[greater cover]（ACやリアリアエフェクトに対する反応セーブ[Reflex saves against area effects]、隠れ身[hide]や忍び歩き[sneak]などのような探知[detect]を避けるための〈隠密〉[Stealth checks]に+4状況ボーナス[circumstance bonus]を提供する）の効果を受けることができる。それ以外の場合は、君は標準的な遮蔽[standard cover]の効果（前述の効果に対する+2状況ボーナス[circumstance bonus]）を受けることができる。この効果は、君が現在の場所から移動するか、攻撃アクションを使用するか、気絶状態[unconscious]になるか、フリーアクションとしてこの効果を終了させるまで持続する。</p>

Actions	アクション	ページ	type of action	Attack	Auditory	Concentrate	Manipulate	Move	Secret	Stealth	Visual	
Specialty Basic Actions	arrest a fall	落下の軽減	418	Re								<p>トリガー: 君が落下[fall]した。</p> <p>前提条件: 君が飛行[fly]移動速度を持っている</p> <p>君は落下[fall]速度を落とすため軽業[Acrobatics]判定、もしくは反応セーブ[Reflex save]のどちらかを選んで行う。難易度[DC]は通常15だが、乱気流やその他の状況[circumstances]によって高くなる場合がある。</p> <p>成功: 君は落下[fall]によるダメージを受けない。</p> <p>君はメデューサの凝視[medusa's gaze]のような危険から、自分の目をそらす。君はメドゥーサの石化の凝視[petrifying gaze]のような、クリーチャーや物体を見る必要がある視覚能力[visual abilities]に対するセーブに+2状況ボーナス[circumstance bonus]を得る。君の目の次の自分のターン開始までそらされたままである。</p>
Specialty Basic Actions	avert gaze	目をそらす	419	Single								<p>前提条件: 穴掘り[burrow]移動速度を持っている</p> <p>君は土や砂、それに似た柔らかい物質の中を自分の穴掘り移動速度[burrow Speed]の値まで掘り進む。君はそれを可能とする能力を持っていない限り、岩や土よりも密度の高い物質の中を掘り進むことはできない。</p> <p>君は説明のみに解除[Dismiss]できると記載のある効果を終了させる。特記がない限り、解除する[Dismissing]と効果がすべて終了する。</p>
Specialty Basic Actions	dismiss	解除	419	Single								<p>前提条件: 飛行[fly]移動速度を持っている</p> <p>君は空中を飛行移動速度[fly Speed]の値まで移動する。上方(真上、もしくは斜め上)への移動は移動困難地形[difficult terrain]の中の移動ルールを使用する。君は5分の移動を消費して真下へ10ft移動することができる。君は地面に向かって飛行しても落下ダメージ[falling damage]を受けない。君は1回のアクションを使用することで、その場で高さ0ftの浮遊[hover]をすることができる。君が自分のターン終了時に空中にいる状態で、ラウンド中に飛行[fly]アクションを使用しなかった場合、君は落下する。</p>
Specialty Basic Actions	fly	飛行	419	Single								<p>前提条件: 穴掘り[burrow]移動速度を持っている</p> <p>君は土や砂、それに似た柔らかい物質の中を自分の穴掘り移動速度[burrow Speed]の値まで掘り進む。君はそれを可能とする能力を持っていない限り、岩や土よりも密度の高い物質の中を掘り進むことはできない。</p> <p>君は説明のみに解除[Dismiss]できると記載のある効果を終了させる。特記がない限り、解除する[Dismissing]と効果がすべて終了する。</p>
Specialty Basic Actions	grab an edge	しがみつ	419	Re								<p>トリガー: 君がへり、または(登攀中につかまる)手がかりから落下[fall]するか通過[past]する</p> <p>前提条件: 君の両手が後ろ手に縛られていたり、そういった類の拘束状態[restrained]になっていない</p> <p>君がへりや(登攀中につかまる)手がかりから落下[fall]、または通過[past]したとき、落下を止めるためにつかまうことができる。君は、通常登攀難易度[Climb DC]に対して(軽業)[Acrobatics]判定かReflex save[反応セーブ]のどちらかを選んで成功する必要がある。君がへりか(登攀中につかまる)手がかりを掴むことができたなら、(運動)[Athletics]判定でよじ登ることができるようになる。</p> <p>大成功: 君は手が空いているかどうかに関わらず、手にしているアイテムに相応しい方法(例えばバトルアックスを岩壁にひっかけなど)で自分自身を掴むことができる。君は落下した距離に応じたダメージを受けるが、君の落下距離は30ft短いものとして扱う。</p> <p>成功: 少なくとも片手が空いていたなら、君はへりか(登攀中につかまる)手がかりを掴むことで落下を止めることができる。君は落下した距離に応じたダメージを受けるが、君の落下距離は20ft短いものとして扱う。空いている手が無い場合は、君はこの判定に失敗したものととして落下し続ける。</p> <p>大失敗: 君は落下し続ける。このリアクションを行う前に20ft以上落下していた場合、20ft落下することに衝撃で10点の瘀打[bludgeoning]ダメージを受ける。</p>
Specialty Basic Actions	mount	騎乗	419	Single								<p>前提条件: 少なくとも君より1サイズ大きく、君が騎乗[mount]することに同意しているクリーチャーに隣接[adjacent]している</p> <p>君はクリーチャーに乗り移り、またがる。君が既に騎乗[mount]している場合はこのアクションを使用して下乗[dismount]し、隣接する場所に降りることができる。</p>
Specialty Basic Actions	point out	指し示す	419	Single								<p>前提条件: 1人以上の君の味方にとっては非探知状態[undetected]であるが、君にとってはそうではないクリーチャーが1体いる</p> <p>君は見ることができるクリーチャー1体がいる方向を身ぶり、距離を口頭で述べて1人以上の味方に示す。そのクリーチャーは君の味方にとって未探知状態[undetected]ではなく、隠れて[hidden]いる(434ページ参照)。このアクションは君を見ることができ、対象を発見することができる可能性がある場所にいる味方のみ働く。君の味方が君の声を聞くことができないか、理解できない場合、味方はクリーチャーの(隠密)[Stealth]を難易度[DC]とした知覚判定[Perception check]に成功しなければ誤った理解をして対象が異なる場所にいると信じ込んでしまう。</p>
Specialty Basic Actions	raise a shield	盾を掲げる	419	Single								<p>前提条件: 君が盾[shield]を使用[wielding]している</p> <p>君の盾[shield]を、自分の身を守る位置に移動させる。君が盾を掲げた[Raised a Shield]場合、ACに対する状況ボーナス[circumstance bonus to AC]を盾の説明に記載された値だけ得る。君の盾[shield]は君の次のターン開始時点まで掲げられた[raise]ままである。</p>
Specialty Basic Actions	sustain	維持	419	Single								<p>維持による持続時間[sustained duration]を持つ、または君が維持[sustain]している間に特別な利益を得ることができる効果を1つ選ぶ。そうした効果のほとんどは呪文[spells]か魔法のアイテムの起動[magic item activations]によるものである。その効果が維持による持続時間[sustained duration]を持っている場合、持続時間[duration]が君の次のターン終了時まで延長される。(同一ターンの中で複数回維持を行った[Sustaining]としても、持続時間がさらに次のターンまで延長されることはない)。能力を維持[sustained]することはできるものの、時間が明記されていない場合は、最大10分まで維持[sustained]することができる。</p> <p>君が維持[Sustain]していることによって、追加の利益が発生すると記載されている効果もあれば、持続時間[sustained duration]を持っていないにも関わらず効果が現れるものも存在する。効果が特別な利益[special benefit]と持続時間[sustained duration]の両方を持っている場合、君の維持[sustain]アクションによって持続時間[duration]と同様、特別な利益[special benefit]も延長される。</p> <p>君の維持[sustain]アクションが妨害された[disrupted]場合、その能力は終了する。</p>